

PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN KOOPERATIF TIPE *TEAMS GAMES TOURNAMENTS* (TGT) TERHADAP HASIL BELAJAR *DROPSHOT* BULUTANGKIS (Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 16 Surabaya)

Ayu Febbyastri Iswardhani*, Nurhasan

S1 Pendidikan Jasmani, Kesehatan, dan Rekreasi. Fakultas Ilmu Olahraga

Universitas Negeri Surabaya

*e-mail: ayuiswardhani@mhs.unesa.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mencari jawaban dari rumusan masalah, yaitu seberapa besar persentase pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar *dropshot* bulutangkis yang diterapkan pada kelas x ipa-3 (kelas eksperimen) dibandingkan kelas x ipa-4 (kelas kontrol), manakah yang lebih baik antara dua kelas tersebut. Metode penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif dengan menggunakan metode eksperimen semu. Penelitian ini menggunakan pendekatan dalam penelitian *none equivalent (pretest and posttest)*. Penelitian ini mengikutsertakan 72 siswa X SMA Negeri 16 Surabaya dan dibagi menjadi 2 kelompok dengan penggunaan teknik *cluster random sampling* untuk menentukan kelompoknya. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa kelas eksperimen (x ipa-3) terdapat adanya peningkatan yang dapat dilihat pada persentase peningkatan 49,5% dan untuk kelas kontrol (x ipa-4) juga memiliki peningkatan 36,0%. Dari uji *mann-whitney* didapatkan nilai yang signifikansi ,005 yang artinya terdapat perbedaan pada kelas yang diberi *treatment* pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* (TGT) dan kelas yang tidak diberi *treatment* (kontrol). Dari hasil tersebut maka dapat disimpulkan bahwa kelas yang diterapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* (TGT) lebih baik dibanding kelas yang tidak diberi perlakuan (kontrol)

Kata kunci : Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Team Games Tournaments* (TGT), hasil belajar *dropshot* bulutangkis.

ABSTRACT

This research aimed to find out the answer of the research question which is how is the effect of cooperative learning *Team Games Tournaments* (TGT) as learning model on students' badminton dropshot learning outcome. This learning model was implemented on X Science 3 class as experimental group and X Science 4 class as control group). The research design was quantitative research by using quasi experimental method. The approach in this research was *non-equivalent (pretest and post-test)*. There were 72 students of Senior High School 16 Surabaya involved in this study. Those students were divided into two groups by using cluster random sampling technique. The results of this research showed that the learning outcome of experimental group (X Science 3) increased 49.5% and control group (X Science 4) increased 36.0%. Mann-Whitney test indicated that there was significant difference at the p .005. This showed that there was significant difference on the learning outcome between the class that received a treatment, namely the implementation of *Team Games Tournament* as learning model, and the class that did not get any treatment (control group). Based on the result, it can be concluded that the class in which cooperative learning *Team Games Tournament* was implemented has better learning outcome than the class which did not get any treatment (control group).

Keywords : effect of cooperative learning *Team Games Tournaments* (TGT), badminton dropshot learning outcome.

PENDAHULUAN

Pendidikan adalah hal yang sangat penting bagi semua warga negara dan sudah menjadi kewajiban untuk melaksanakannya karena akan meningkatkan mutu dan kualitas sumber daya manusia. Agar tujuan pendidikan tersebut tercapai secara utuh maka salah satunya melibatkan aktivitas keterampilan gerak, yang dapat melibatkan aktivitas gerak di sekolah yaitu melalui pembelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan (PJOK). Melalui aktivitas fisik diharapkan kemampuan tersebut dapat berkembang menjadi baik seperti yang di deskripsikan dalam tujuan pendidikan nasional ialah mencetak siswa agar bisa menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Khamidi, 2008:82-83). Dalam PJOK terdapat delapan ruang lingkup materi mata pelajaran PJOK untuk SMA yang terdiri dari : aktivitas permainan bola besar dan bola kecil, aktivitas bela diri, aktivitas atletik, aktivitas pengembangan kebugaran jasmani, aktivitas senam, aktivitas gerak berirama, aktivitas air dan keselamatan diri dan kesehatan. Salah satu ruang lingkup tersebut terdapat aktivitas permainan bola kecil yang terdapat banyak macam materi, salah satu diantaranya adalah bulutangkis. Bulutangkis merupakan salah satu olahraga yang disukai siswa dan materi pembelajaran PJOK yang ditunggu oleh siswa, tetapi banyak siswa yang masih belum memahami pengetahuan dan keterampilan yang berhubungan dengan bulutangkis. Dengan memahami teknik dasar permainan bulutangkis tersebut maka diharapkan nilai tes siswa yang dihasilkan dapat maksimal. Teknik pukulan dasar yang menggunakan sedikit tenaga dalam permainan bulutangkis yaitu teknik dasar pukulan *dropshot*. Menurut Agustina (2017:440) *Dropshot* adalah teknik pukulan dalam permainan bulutangkis yang menurunkan *shuttlecock* menyeberangi net dan jatuh di depan garis servis lawan. Pukulan ini dilakukan seperti *smash*, perbedaannya terletak pada posisi raket saat perkenaan dengan *shuttlecock* (Aksan, 2012:80.). Menurut Ongvises and Xu (2013:1), dalam badminton teknik pukulan *dropshot* membuat pemain berada dalam gerak beraturan yang posisi pemain saat memukul *shuttlecock* diam dan mengeluarkan sedikit tenaga untuk menyeberangkan *shuttlecock* ke net dan jatuh di lapangan lawan. Tetapi faktanya masih banyak siswa yang belum mampu melakukan teknik pukulan dasar ini dalam pembelajaran bulutangkis. Metode pembelajaran kooperatif terdiri dari beberapa tipe model pembelajaran salah satu diantaranya yaitu tipe model pembelajaran Jigsaw, STAD, dan TGT (*Team Games Tournaments*). Model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dirasa sangat

menarik karena minat siswa dalam mengikuti proses belajar mengajar semakin meningkat dengan model pembelajaran kooperatif tipe (*Team Games Tournaments*) yang tidak membedakan antara siswa satu dan siswa lainnya maupun gender dan memungkinkan siswa dapat belajar lebih rileks disamping menumbuhkan tanggung jawab, kerjasama, persaingan sehat dan keterlibatan belajar serta komunikasi yang aktif terhadap teman sebaya. Maka dari itu penulis memilih memberikan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Berdasarkan pengalaman pada waktu melaksanakan praktek mengajar atau program pengelolaan pembelajaran (PPP) di SMA Hang Tuah 2 Sidoarjo pada bulan Juli hingga September tahun 2018, dalam menyampaikan materi pada proses pembelajaran melibatkan suatu permainan. Pembelajaran tersebut berhasil diterapkan dengan baik sehingga siswa merasa lebih mudah menangkap materi dan siswa lebih bersemangat mengikuti pembelajaran yang didapatkan. Oleh karena itu penulis ingin menerapkan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) yang mana dalam sintaks pembelajaran *Teams Games Tournaments* (TGT) terdapat *games* yang membuat peserta didik lebih antusias dalam mengikuti proses belajar mengajar. Dengan model turnamen ini diharapkan para peserta didik lebih termotivasi untuk lebih meningkatkan kemampuannya dengan cara berkompetisi. Demikian juga yang terjadi di SMAN 16 Surabaya dalam pembelajaran pendidikan jasmani khususnya dalam bulutangkis yang diberikan pada kelas X semester ganjil masih belum diajarkan materi *dropshot* sehingga penulis ingin melakukan penelitian terhadap kelas X. Pembelajaran pendidikan jasmani di sekolah SMAN 16 sendiri lebih di dominasi oleh siswa yang pasif dan guru hanya menginstruksikan kepada siswa yang berprestasi dibidang bulutangkis untuk mengajarkan teman lainnya. Sekolah SMAN 16 Surabaya menggunakan metode tutor sebaya sehingga kegiatan proses belajar mengajar seperti ini akan mengakibatkan tidak efektif dan membuat siswa jenuh dan bosan. Maka dari itu penulis ingin menerapkan metode pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT).

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan metode eksperimen semu maka penelitian ini menggunakan *Randomized Control Group Pretest – Posttest Design*. Menurut Maksum (2018: 118), desain ini terdiri dari kelompok kontrol dan kelompok eksperimen ada perlakuan, dan subjek ditempatkan secara acak, serta terdapat *pretest-posttest* untuk memastikan efektivitas perlakuan yang diberikan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Deskripsi Hasil Data

Pembahasan akan menguraikan tentang hasil penelitian dari kelas eksperimen dan kelas kontrol Berikut data hasil *pre-test* dan *post-test* :

Tabel 1. Hasil Data Pre-test Post-test Dropshot kelas kontrol dan eksperimen

Kelas Eksperimen (IPA-3)				Kelas Kontrol (IPA-4)			
No	Nama	Pretest	Posttest	No	Nama	Pretest	Posttest
1.	AA	3	4	1.	AR	1	2
2.	AR	5	6	2.	AW	5	6
3.	AS	1	3	3.	AR	1	2
4.	AM	3	4	4.	AA	1	3
5.	AK	1	2	5.	BP	1	2
6.	AS	1	3	6.	BR	1	1
7.	BA	5	7	7.	CS	1	3
8.	D	4	5	8.	CM	3	4
9.	DL	2	4	9.	DN	4	4
10.	FI	3	4	10.	DJ	5	5
11.	FJ	3	5	11.	DS	3	3
12.	HR	4	4	12.	EA	3	3
13.	IN	2	4	13.	FA	3	4
14.	IS	3	5	14.	FI	2	3
15.	JN	1	3	15.	FM	3	4
16.	LG	5	7	16.	IP	2	4
17.	LV	1	2	17.	IV	0	1
18.	MN	4	5	18.	LN	2	3
19.	MN	7	8	19.	MN	4	4
20.	MS	2	4	20.	MP	1	2
21.	MA	2	4	21.	MM	1	2
22.	MS	2	4	22.	MD	4	4
23.	MA	4	5	23.	MA	3	4
24.	MW	5	6	24.	NL	1	3
25.	NR	1	2	25.	NW	3	3
26.	NW	4	6	26.	NA	2	4
27.	NA	1	2	27.	NJ	2	3
28.	NA	2	4	28.	RA	4	5

29.	NF	1	2	29.	RA	2	2
30.	PS	2	3	30.	RP	3	4
31.	RA	3	4	31.	RN	2	3
32.	SN	3	5	32.	SN	6	7
33.	SA	2	4	33.	TN	3	4
34.	SE	3	4	34.	VM	2	4
35.	WS	2	3	35.	VC	2	3
36.	ZI	6	7	36.	YK	3	3

Tabel 2. Perhitungan Aplikasi Program Komputer Statistik Kelas Kontrol

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
<i>Pre-test dropshot</i>	36	,00	6,00	2,4722	1,36248
<i>Post-test</i>	36	1,00	7,00	3,3611	1,24563
Valid N (listwise)	36				

Untuk hasil pada kelas kontrol (*pretest*) yang diukur dengan melakukan pukulan *dropshot* bulutangkis didapatkan standar deviasi sebesar 1,36248, nilai maksimal sebesar 6,00 didapat dari total 10 nilai skala penilaian, sedangkan nilai minimal 0,00.didapatkan dari seluruh kegagalan siswa melakukan pukulan *dropshot* karena kurangnya ketepatan siswa dalam melakukan pukulan *dropshot* bulutangkis dan untuk rata-rata 2,4722 yang diperoleh dari seluruh jumlah pukulan *dropshot* siswa dibagi dengan jumlah banyaknya siswa yaitu 36 siswa. Didapatkan standar deviasi sebesar 1,24563, nilai maksimal sebesar 7,00 dari total 10 nilai skala penilaian, sedangkan nilai minimal 1,00.didapatkan dari 9 kegagalan siswa melakukan pukulan *dropshot* sedangkan untuk rata-rata 3,3611 yang diperoleh dari seluruh jumlah pukulan *dropshot* siswa dibagi dengan jumlah banyaknya siswa yaitu 36 siswa.

Tabel 3. Mengetahui Selisih dari Pre-Test dan Post-Test Kelas Kontrol

No	Nama	Pretest	Posttest	MD (Selisih)
1.	AR	1	2	1
2.	AW	5	6	1
3.	AR	1	2	1
4.	AA	1	3	2
6.	BR	1	1	0
7.	CS	1	3	2
8.	CM	3	4	1

9.	DN	4	4	0
10.	DJ	5	5	0
11.	DS	3	3	0
12.	EA	3	3	0
13.	FA	3	4	1
14.	FI	2	3	1
15.	FM	3	4	1
16.	IP	2	4	2
17.	IV	0	1	1
18.	LN	2	3	1
19.	MN	4	4	0
20.	MP	1	2	1
21.	MM	1	2	1
22.	MD	4	4	0
23.	MA	3	4	1
24.	NL	1	3	2
25.	NW	3	3	0
26.	NA	2	4	2
27.	NJ	2	3	1
28.	RA	4	5	1
29.	RA	2	2	0
30.	RP	3	4	1
31.	RN	2	3	1
32.	SN	6	7	1
33.	TN	3	4	1
34.	VM	2	4	2
35.	VC	2	3	1
36.	YK	3	3	0
Jumlah		89	121	32
Mean		2,472	3,361	0,888

Dari tabel selisih pada kelas kontrol diatas diketahui bahwa jumlah dari keseluruhan hasil selisih dan perbedaan dari hasil *pretest* dan *posttest* tes *dropshot* bulutangkis adalah 32 , sedangkan untuk rata-rata (*mean*) pada selisih dan perbedaan hasil dari *pretest* dan *posttest* yaitu sebesar 0,888.

Tabel 4 .Perhitungan Aplikasi Program Komputer Statistik Kelas Eksperimen

Descriptive Statistics					
	N	Min	Max	Mean	Std. Deviation
<i>Pre-test dropshot</i>	36	1,00	7,00	2,8611	1,57031
<i>Post-test</i>	36	2,00	8,00	4,2778	1,54200
Valid N(listwise)	36				

Dari hasil diatas dapat diketahui bahwa hasil tes *dropshot* bulutangkis pada siswa kelas eksperimen (*pretest*) yang diukur dengan melakukan pukulan

dropshot bulutangkis yaitu nilai terendah pada kelas eksperimen (*pretest*) adalah didapatkan standar deviasi sebesar 1,57031, nilai maksimal sebesar 7,00 dari total 10 nilai skala penilaian, sedangkan nilai minimal 2,00 didapatkan dari 8 kegagalan siswa melakukan pukulan *dropshot* karena barunya materi yang didapatkan dan minimnya waktu yang diberikan untuk mempelajari materi tersebut, sedangkan untuk rata-rata 2,8611 yang diperoleh dari seluruh jumlah pukulan *dropshot* siswa dibagi dengan jumlah banyaknya siswa yaitu 36 siswa. Untuk hasil tes *dropshot* pada siswa kelas kontrol (*posttest*) yang juga diukur dengan melakukan pukulan *dropshot* bulutangkis yaitu didapatkan standar deviasi sebesar 1,54200, nilai maksimal sebesar 8,00 dari total 10 nilai skala penilaian, sedangkan nilai minimal 2,00.didapatkan dari 9 kegagalan siswa melakukan pukulan *dropshot* sedangkan untuk rata-rata 4,2778 yang diperoleh dari seluruh jumlah pukulan *dropshot* siswa dibagi dengan jumlah banyaknya siswa yaitu 36 siswa.

Tabel 5 .Mengetahui Selisih dari Pre-Test dan Post-Test Kelas Eksperimen

No	Nama	Pretest	Posttest
1.	AA	3	4
2.	AR	5	6
3.	AS	1	3
4.	AM	3	4
5.	AK	1	2
6.	AS	1	3
7.	BA	5	7
8.	D	4	5
9.	DL	2	4
10.	FI	3	4
11.	FJ	3	5
12.	HR	4	4
13.	IN	2	4
14.	IS	3	5
15.	JN	1	3
16.	LG	5	7
17.	LV	1	2
18.	MN	4	5
19.	MN	7	8
21.	MA	2	4
22.	MS	2	4
23.	MA	4	5
24.	MW	5	6
25.	NR	1	2

26.	NW	4	6
27.	NA	1	2
28.	NA	2	4
29.	NF	1	2
30.	PS	2	3
31.	RA	3	4
32.	SN	3	5
33.	SA	2	4
34.	SE	3	4
35.	WS	2	3
36.	ZI	6	7
Jumlah	103	154	51
Mean	2,861	4,277	1,411

Dari tabel selisih kelas eksperimen diatas diketahui bahwa jumlah dari keseluruhan hasil selisih dan perbedaan dari hasil *pretest* dan *posttest* tes *dropshot* bulutangkis adalah 51 , sedangkan untuk rata-rata (*mean*) pada selisih dan perbedaan hasil dari *pretest* dan *posttest* yaitu sebesar 1,411

Uji normalitas digunakan untuk dapat mengetahui apakah data telah diperoleh berdistribusi normal. Pada penelitian ini uji normalitas menggunakan program komputer SPSS V.25 sehingga diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 6. Hasil Uji Normalitas Data Kelompok Eksperimen Dan Kontrol

Kolmogorov-Smirnov				
Hasil	Kelompok	Statistic	Df	Sig
	1,00	,181	36	,004
	2,00	,210	36	,000
	3,00	,163	36	,016
	4,00	,193	36	,002

Dari tabel 4.6 didapatkan nilai signifikansi uji Kolmogorov-Smirnov pada kelas kontrol dan kelas eksperimen secara berturut-turut untuk kelas eksperimen hasilnya yaitu *pretest* ,004 serta *posttest* ,000 sedangkan hasil kelompok kontrol ,016 dan ,002. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi <0,05 maka data tersebut tidak normal.

Tabel 7 Uji Mann-Whitney Pretest

Pretest	
Mann-Whitney	581,000
Wilcoxon W	1247,000
Z	-,772
Asymp. Sig. (2-tailed)	,440

Berdasarkan tabel 4.8 diatas terdapat nilai Asymp.Sig. (2-tailed) 0,005 < 0,05 pada tabel uji *mann-whitney posttest*. Maka dapat disimpulkan bahwa hipotesis diterima dengan demikian dapat dikatakan bahwa ada

perbedaan hasil belajar *dropshot* bulutangkis antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Karena adanya perbedaan yang signifikan maka dapat dikatakan bahwa ada pengaruh penggunaan model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar materi *dropshot* bulutangkis dikelas eksperimen.

Tabel 8. Presentase Peningkatan Pretest dan Posttest

KELOMPOK	PRETEST	POSTTES	PRES ENT ASE %
EKSPERIMEN	101	204	49,5 %
KONTROL	89	153	36,0 %

Berdasarkan tabel 4.9 didapatkan persentase sebesar 36,0% untuk kelas kontrol dan 49,5% untuk kelas eksperimen maka dapat disimpulkan bahwa persentase peningkatan kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

Berdasarkan dari hasil penelitian tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) . Mendapatkan hasil dari tes *dropshot* bulutangkis yang dapat dilihat di lampiran. Kelas eksperimen adalah sebagai kelas yang berfungsi dengan diberikan *treatment* (perlakuan) model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) dalam materi *dropshot* bulutangkis. Berdasarkan RPP yang telah dibuat didalamnya terdapat pembagian kelompok, permainan dan turnamen antar kelompok yang menjadi perbedaan dari kelas kontrol. Penelitian ini dilaksanakan dengan 4 pertemuan (1 bulan) dengan pembagian 1 kali pertemuan *pretest*, 1 kali pertemuan *posttest*, dan 2 kali pertemuan *treatment* pembelajaran *dropshot* bulutangkis. Dari hasil penelitian diketahui nilai rata-rata kelas kontrol tes *dropshot* bulutangkis (*pretest*) yaitu 2,4722, standar deviasi sebesar 1,36248 serta nilai maksimal 6,00 dan nilai minimal 0,00 dan untuk hasil tes *dropshot* pada siswa kelas kontrol (*posttest*) yaitu nilai rata-rata 3,3611, standar deviasi 1,24563 dan nilai maksimal sebesar 7,00 sedangkan nilai minimal 1,00. serta hasil selisih dan perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* 32 dan untuk rata-rata (*mean*) selisih dan perbedaan hasil dari *pretest* dan *posttest* sebesar 0,888 dan hasil persentase peningkatan sebesar 36,0 %. Hasil data dari kelas kontrol ini lebih kecil dibandingkan dari kelas eksperimen yaitu dengan hasil tes *dropshot*

bulutangkis (*pretest*) dengan rata-rata 2,8611 dan nilai rata-rata *posttest* yaitu 4,2778, standar deviasi *pretest* kelas eksperimen 1,57031 dan hasil *posttest* adalah 1,54200, untuk nilai maksimal *pretest* sebesar 7,00 sedangkan nilai terendah adalah 1,00 sedangkan dari *posttest* nilai terendah adalah 2,00 dan nilai tertinggi 8,00, untuk hasil selisih dan perbedaan hasil *pretest* dan *posttest* tes *dropshot* bulutangkis adalah 51, sedangkan rata-rata (*mean*) pada perbedaan hasil dari *pretest* dan *posttest* yaitu sebesar 1,411 serta untuk persentase peningkatan sebesar 49,5 %. Hasil dari uji *wilcoxon* yaitu *Asymp.Sig. (2-tailed)* 0,000 lebih kecil dari $< 0,05$ maka hipotesis diterima yaitu terdapat pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) pada kelas eksperimen. Hasil yang didapatkan lebih diperkuat dengan pernyataan dari Sonjaya (2016:159) dengan menyebutkan bahwa model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) berpengaruh terhadap motivasi belajar dan kemampuan motorik siswa kelas VII pada saat pembelajaran PJOK lebih baik daripada siswa yang mendapatkan pengajaran dengan model pembelajaran yang hanya diberi materi. Pernyataan di atas memperkuat hasil penelitian ini karena pukulan *dropshot* juga merupakan kemampuan gerak motorik dan hasilnya sama yaitu ada pengaruh setelah diberi *treatment* model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT). Sedangkan menurut Savitri (2013:8) penerapan kooperatif TGT meningkatkan aktivitas dan hasil belajar teknik dasar pukulan lob bulutangkis pada siswa kelas X UPW B SMK Negeri 1 Singaraja tahun ajar 2013/2014 dengan bertahap dari hasil penelitian pada siklus pertama sampai siklus kedua. Pernyataan tersebut sangat dapat diterima karena memperkuat hasil dari peneliti yang juga mengambil tes pada pukulan bulutangkis dan sudah dibuktikan dengan melakukan penelitian tentang pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* terhadap hasil belajar *dropshot* bulutangkis. Hasil dari peneliti menunjukkan bahwa peserta didik yang diberikan pengajaran model kooperatif tipe *Team Games Tournaments* mendapatkan rata-rata dan persentase peningkatan yang lebih baik dibandingkan kelas yang hanya diberi materi.

PENUTUP

Simpulan

Dari hasil penelitian yang tentang pengaruh model pembelajaran model kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar *dropshot* bulutangkis, berdasarkan rumusan masalah yang terdapat pada bab 1 peneliti menyimpulkan bahwa :

1. Ada pengaruh yang signifikan dari pemberian model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap hasil belajar *dropshot* bulutangkis pada kelas X IPA-3 SMA Negeri 16 Surabaya.
2. Berdasarkan hasil perhitungan persentase besarnya pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe *Teams Games Tournaments* (TGT) terhadap materi *dropshot* bulutangkis sebesar 36,0% untuk kelompok kontrol dan 49,5% untuk kelompok eksperimen.

Saran

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan sebelumnya, maka peneliti mempunyai beberapa saran agar penelitian ini dapat memberi hasil yang maksimal. Adapun saran yang ditujukan kepada beberapa pihak adalah sebagai berikut :

1. Bagi sekolah
Sebagai bahan masukan bagi sekolah untuk dapat memperbaiki fasilitas pada pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan terutama untuk materi bulutangkis yang gor dijadikan satu dengan lapangan futsal dan basket.
2. Bagi guru
Memperbaiki proses pembelajaran yang ada diluar kelas agar memastikan seluruh siswa mengikuti pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan dengan disiplin dan diharapkan dapat memberi model pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik setiap kelas.
3. Bagi siswa
Siswa mendapatkan pengalaman baru tentang model pembelajaran berkelompok yang pada akhir pembelajaran diakhiri dengan sebuah turnamen, sehingga siswa antusias mengikutinya.
4. Bagi peneliti
Dalam skripsi ini masih banyak kekurangan, sehingga tentu sangat perlu dilakukan penelitian yang sejenis dengan mengikutsertakan sampel yang berbeda dan jumlah populasi yang banyak lagi agar lebih banyak lagi pengetahuan yang didapatkan.

DAFTAR PUSTAKA

- Aksan, Hermawan. 2012. *Mahir Bulutangkis*. Bandung : Nuansa Cendekia.
- Khamidi. 2008. *Pendidikan Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: Unesa University Press
- Pool. 2009. *Belajar Bulutangkis*. Bandung: Pionir Jaya
- Khamidi. 2008. *Pendidikan Dan Strategi Belajar Mengajar*. Surabaya: Unesa University Press.

Maksum.2018.*Metodologi Penelitian Dalam Olahraga*.Surabaya: Unesa University Press.

Nurhasan.2015.*Edisi Pertama Bulutangkis*.Surabaya: Unesa University Press.

Ongvises, Xu.2013.*Shuttlecock Velocity Of a Badminton Drop Shot*, (Online), <http://isjos.org/JoS/vol7iss1/Papers/JoSV7p4-Dropshot.pdf>, diakses 19 November 2018

Sonjaya.2016.*Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe TGT (Teams Games Tournament) Terhadap Motivasi Belajar dan Kemampuan Motorik Siswa Asrama Kelas VII*, (Online), diakses 18 November 2018

Savitri, 2013. *Penerapan Kooperatif TGT Meningkatkan Aktivitas Dan Hasil Belajar Teknik Dasar Pukulan Lob Bulutangkis*,(Online), <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJP/article/download/1660/1448>, diakses 22 Mei 2019

